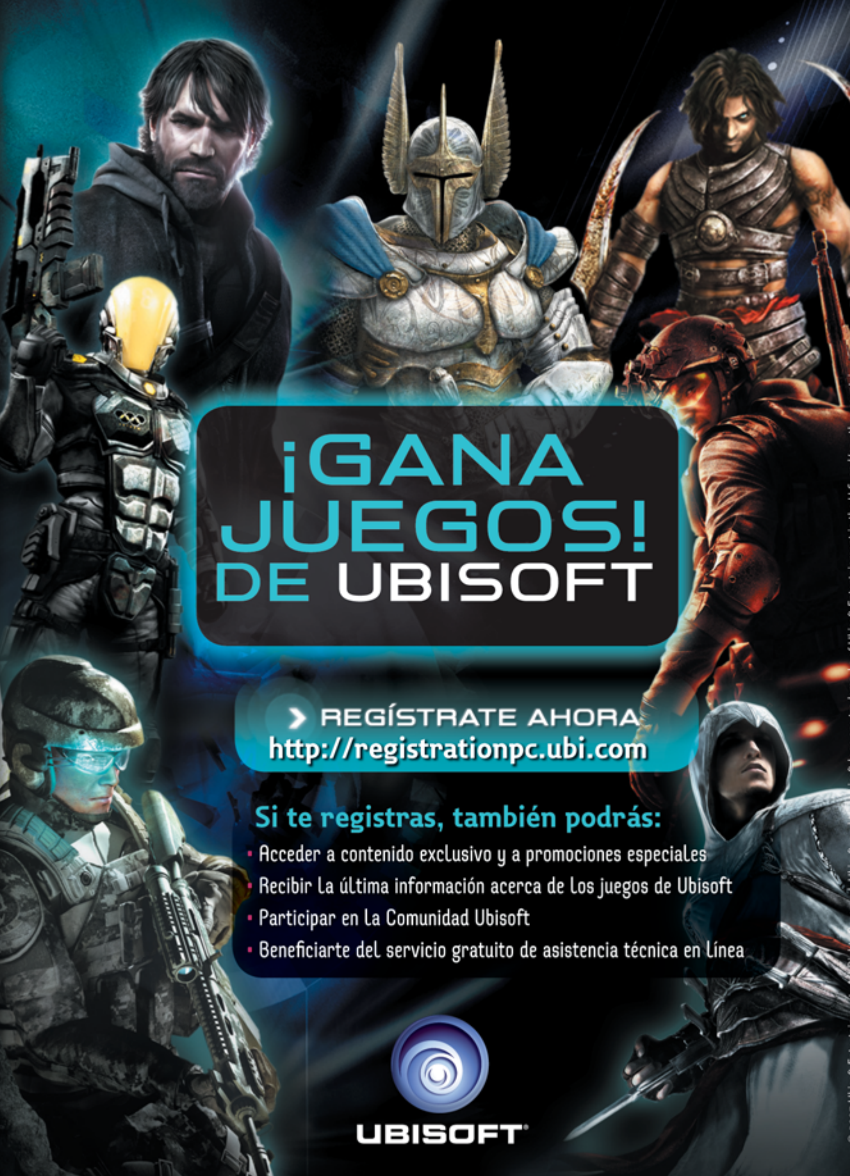
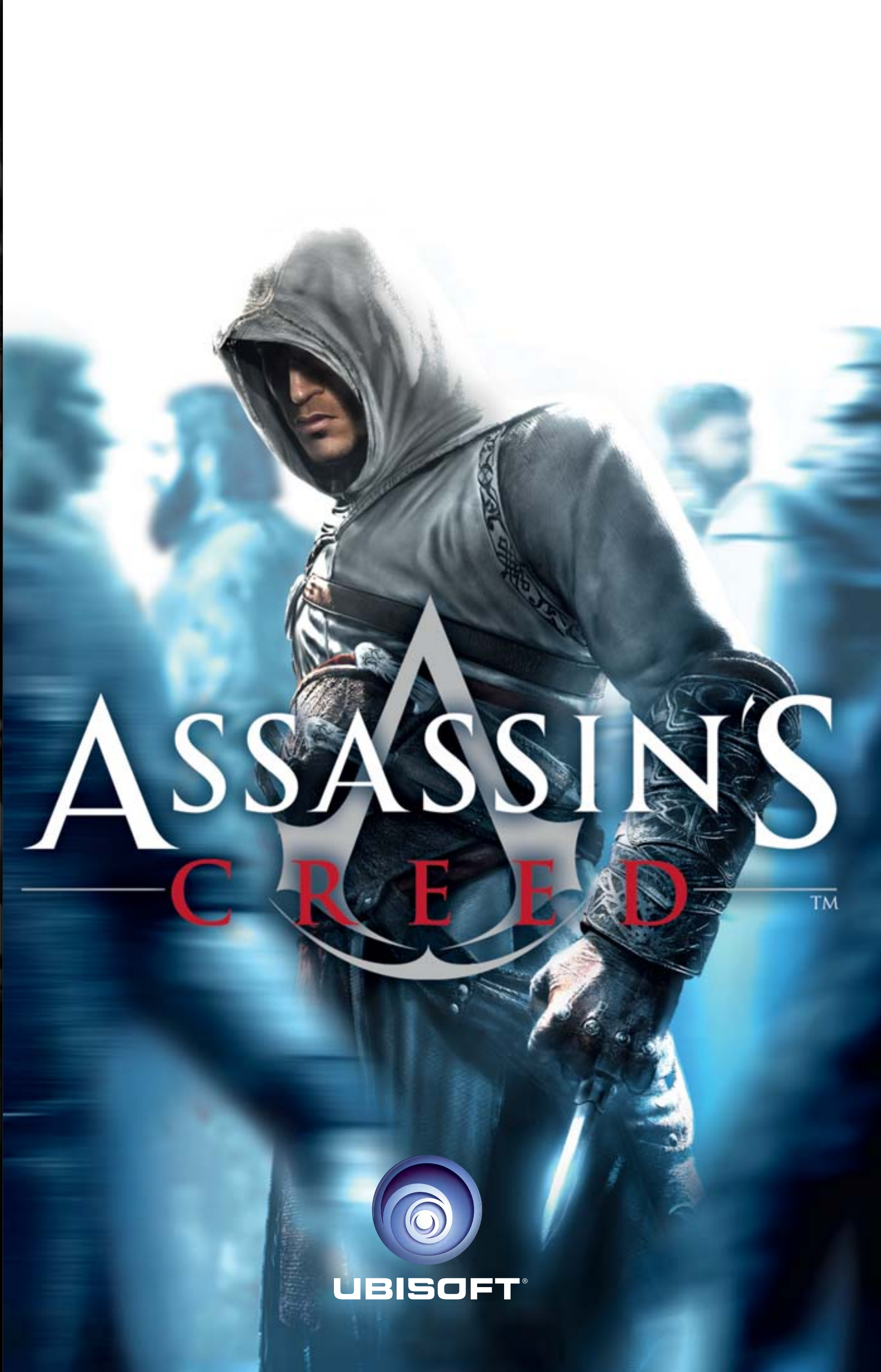


© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Competición gratuita; no es necesaria la compra. Ver condiciones en el interior.

300010769

Assassin's Creed © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.



¡AVISO PARA LA SALUD!
Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.
Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

¡GANA JUEGOS DE UBISOFT!

Regístrate ya en el sitio Web del concurso: http://registrationcontest.ubi.com
El concurso es gratuito; no es necesario comprar nada. Consulta las bases en el interior.
- Plazo de inscripción: del 27/10/2005 al 31/10/2008.
- Puedes obtener la normativa del consurso gratuitamente escribiendo a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia; o desde el sitio Web del concurso: http://registrationcontest.ubi.com;
- Premios: regalamos 10 videojuegos cada semana. 520 juegos en total, con un valor total de mercado de 31.200 euros (se darán 10 cada semana durante un año), estimando el precio de cada unidad en 60 euros (IVA incluido) (art. L 121-37 Ccons.).

¡Lleva ASSASSIN'S CREED™
al siguiente nivel!
Únete a la comunidad de ASSASSIN'S CREED™
y tendrás acceso a:

- **Información y contenido exclusivo**
- **Concursos y grandes premios**
- **Ofertas especiales: colecciones, ediciones limitadas…**
- **Pistas y trucos exclusivos**
- **Conoce a nuevos amigos en los foros y consigue toda la ayuda que necesites**

Únete aquí: www.assassinscreed.com

ÍNDICE

PUESTA EN MARCHA 2
Instalación. 2

1. CONTROLES. 3
1.1 Controles del Animus 4
1.2 Controles normales 4
1.3 Controles contextuales - técnica de marioneta 5

2. INTERFAZ DE PANTALLA (HUD) 9
2.1 Barra de sincronización. 9
2.2 Logotipo de Abstergo 9
2.3 GPS 9
2.4 HUD de control. 10
2.5 Cámara posterior 10
2.6 Secuencias de cine 10
2.7 Mapa 10

3. INTERACCIONES 10
3.1 Estado e indicadores del antepasado 10
3.2 Nivel de alerta de los soldados. 11

4. OBJETIVOS. 12
4.1 Asesinatos. 12
4.2 Atalayas. 12
4.3 Investigaciones 12
4.4 Salvar a un ciudadano 13
4.5 Templarios. 13
4.6 Estandartes 13

5. ESTRUCTURA DEL JUEGO 14

6. MENÚS 14
6.1 Menú principal 14
6.2 Dentro del Animus 14

SERVICIO TÉCNICO 15

GARANTÍA. 16

PUESTA EN MARCHA

Instalación

Instalar Assassin's Creed

Para instalar Assassin's Creed sigue estos pasos:

1. Inserta el DVD de instalación de Assassin's Creed en tu lector de DVD-ROM. Si no aparece el menú de autoarranque, ve a la unidad de DVD-ROM y haz doble clic en el fichero Autorun.exe.
2. Pulsa en el botón Instalar. El asistente de instalación dará comienzo y te guiará a lo largo del proceso de instalación y configuración del juego.
3. Tras instalar el juego, ve al menú Inicio y elige Ubisoft/ Assassin's Creed /Jugar a Assassin's Creed o bien haz doble clic en el icono Assassin's Creed que hay en el escritorio (durante la instalación el programa te pregunta si quieres crearlo). Cualquiera de las dos formas sirve para poner en marcha el juego. En Windows Vista, el acceso directo se encuentra en el Explorador de juego.

Desinstalar Assassin's Creed

Para desinstalar Assassin's Creed, sigue estos pasos:

1. Inserta el DVD de instalación de Assassin's Creed en tu lector de DVD-ROM. Aparecerá el menú de arranque.
2. Cuando aparezca el menú de autoarranque, pulsa en el botón Desinstalar para borrar y desinstalar todos los componentes de Assassin's Creed.

07/09/12
De: Lucy Stillman
Para: Dr. Warren Vidic
Asunto: Re: Funcionalidad del Animus y nuevo sujeto
Adjuntos: Controles y respuesta del Animus.txt

Warren:

Tal como solicitó en la última reunión semanal, he empezado a preparar los archivos sobre nuestro nuevo sujeto, el número 17, Desmond Miles, y su antepasado Altair, nacido alrededor de 1165 (fecha exacta desconocida).
Adjunto a este mensaje encontrará un esbozo básico del sistema de control y respuesta del Animus para la presentación de la próxima semana. No dude en hacer cualquier comentario o sugerencia que crea oportunos.

Un saludo,
Lucy

Sujeto 17

Desmond Miles
Edad: 25
Peso: 77 kg
Altura: 1,80 m
Tipo sanguíneo: A+
Nacionalidad: Estadounidense
Rasgos psicológicos: Independiente, introvertido y defensivo. Desmond tiene problemas para confiar en otras personas. Sus padres fueron demasiado protectores, manteniéndole encerrado en su comunidad, aislado del mundo por su propio bien, según decían ellos. Ha pasado los últimos nueve años evitando las grandes ciudades, escondiéndose de la civilización. Oculta sus emociones tras un muro de cinismo.
Puede resultar difícil trabajar con él.
– Lucy

Antepasado para este tratamiento

Altaïr Ibn La-Ahad ("Águila que vuela, el Hijo de nadie")
Edad: 25
Peso: 77 kg
Altura: 1,80 m
Nacionalidad: Desconocida
Año: 1191
Meses para el estudio: Julio – agosto – septiembre
Historial: Es muy poca la información que se tiene sobre Altair o sobre los asesinos para los que trabajaba.
Rasgos psicológicos: Disciplinado, concentrado, arisco.

1. CONTROLES

Avanzar	W
Retroceder	S
Izquierda	A
Derecha	D
Perfil alto	Botón derecho del ratón
Acción de la mano con arma	Botón izquierdo del ratón
Acción de la mano libre	Mayús Izq
Acción de cabeza	E
Acción de pierna	Space
Fijar objetivo	F

Cuchillos para lanzar	1 End
Hoja oculta	2 ↓
Espada	3 Pg Dn
Puño	4 ←
Cámara posterior	E
Centrar cámara	C
Mapa	Tab
Pausa	Esc

NOTA: LOS CONTROLES POR DEFECTO PUEDEN CAMBIARSE EN EL MENÚ DE OPCIONES, PARA JUGAR CON UN RATÓN DE CINCO BOTONES, CON UN MANDO O SÓLO CON EL TECLADO.

1.1 Controles del Animus

Los controles que se detallan son para una combinación de ratón de dos botones y teclado.
El Animus permite al sujeto controlar a su antepasado con una combinación de teclas normales y teclas sensibles al contexto. Las normales realizan siempre la misma acción (por ejemplo, pulsar [2] siempre saca la hoja oculta) mientras que las contextuales realizan acciones diferentes dependiendo de la situación del antecesor en ese instante (por ejemplo, la barra espaciadora puede hacer un sprint, dar un salto, agacharse, mezclarse con la gente o correr por una pared, según el contexto).

Vidic – Cuando cambiamos el esquema de control del Animus para usar controles estándar de tipo videojuego suponía que la curva de aprendizaje del sujeto mejoraría. Pero, sinceramente, no esperaba una tasa de adaptación tan increíble como la que hemos presenciado.

1.1.1 Mapa
Pulsa la tecla [Tab] para abrir el mapa (en la sección 2.7 hay más información).

1.2 Controles normales

El control estándar del Animus no es sensible al contexto. Cada una de las teclas activa siempre una única acción, una acción lógica y predecible del antepasado.

1.2.1 Moverse
El sujeto mueve al antepasado con las teclas [W], [A], [S] y [D]. Al pulsar [W] o [S] el antecesor avanza o retrocede, y al pulsar [A] o [D], a la izquierda o la derecha.

1.2.2 Mirar
Al usar el ratón para mirar, el sujeto podrá ver el entorno a través de los ojos de su antecesor

1.2.3 Apuntar y fijar objetivos
El Animus muestra efectos visuales específicos sobre determinados ciudadanos con los que el antecesor podía interactuar. Al pulsar la tecla de fijar objetivo la atención del antecesor se centra sobre el ciudadano seleccionado y fija el blanco sobre él. Cuando se ha “fijado blanco”, el antecesor puede hurtar algo de su bolsa, interrogar a ese ciudadano, matarle o cumplir cualquier otro objetivo que tenga. Pulsar la tecla [F] te permite entrar en el modo lucha, en el que el blanco se fija sobre el enemigo automáticamente. Para salir del modo lucha hay que pulsar de nuevo la tecla [F] para dejar de fijar y abandonar el lugar.

1.2.4 Perfil alto
Al mantener pulsada la tecla de perfil alto, el sujeto entra el un modo llamado Perfil Alto. El “perfil” es el comportamiento del sujeto, el modo en que lleva a cabo las acciones (en la sección 1.3.1 hay más detalles).

Vidic – Lucy, esta parte es confusa. ¿Por qué menciona el modo perfil alto si no lo va a describir aquí, sino más tarde?

1.2.5 Cámara posterior
Cuando el sujeto es perseguido por un soldado, el antecesor puede ver si está o no muy cerca, pulsando el botón de la cámara posterior para que ésta cambie su punto de vista y ver la persecución.

1.2.6 Inventario rápido
Cada uno de los números 1 a 4 del teclado tienen un arma asignada.
Al pulsar el número se elige el arma, y al pulsarlo por segunda vez se envaina esa arma.
[1]: Hoja corta y cuchillos para lanzar
[2]: Hoja oculta
[3]: Espada
[4]: Puños

1.2.7 Pausa
Al pulsar la tecla [Esc] el sujeto accede al menú de pausa del Animus.

1.2.8 Mapa
Pulsar la tecla [Tab] permite abrir el mapa (en la sección 2.8 hay más detalles).

Vidic – (Ver comentario en 1.2.4 al respecto de hacer este tipo de referencias)

1.3 Controles contextuales –técnica de marioneta

El Animus permite al sujeto controlar a su antepasado como en las técnicas de marioneta: cada parte del cuerpo está asociada a una tecla ([E] para la cabeza, botón izquierdo del ratón para la mano con arma, Mayús Izq para la mano vacía y [Space] para las piernas). En la esquina superior derecha el HUD (heads-up display) muestra la función de cada tecla, y cómo cambian éstas dependiendo del contexto.

Vidic – Pulsar y mantener un botón es más efectivo que simplemente tocarlo.

1.3.1 Perfil alto y bajo
Es posible cambiar la intensidad o el modo en que el antepasado realiza cada acción.
De forma predeterminada, el comportamiento del antepasado se sitúa en perfil bajo, pero su estado puede cambiar a perfil alto manteniendo pulsado el botón derecho del ratón.

Vidic – Es como poner el pie en el acelerador: en perfil bajo, las acciones del antepasado son más sutiles, tranquilas y por tanto están bien vistas socialmente. Pero los movimientos rápidos y potentes y los asesinatos están disponibles en perfil alto.

1.3.2 Recorrer los escenarios

1.3.2.1 Andar libremente: Perfil bajo

[Space]: Mezclarse y pasar inadvertido
Mantener pulsada la tecla de piernas hará que el antecesor camine de forma discreta y pase junto a los soldados sin llamar la atención. Sus movimientos serán más lentos.

Tecla Mayús Izq: Apartar a un lado
Para empujar con suavidad a alguien y apartarle hay que mantener pulsada la tecla de la mano vacía. Esta acción no llama la atención y permite al antecesor abrirse paso entre los ciudadanos sin hacer que tiren lo que llevan encima.

Botón izquierdo del ratón: Atacar
Pulsar el control de la mano con arma hará que el antepasado realice un ataque con el arma que está empuñando.

Vidic – ¿No debería formar parte de la sección de lucha? Debería añadir una nota sobre el ataque: es más fácil si se ha fijado el blanco sobre el enemigo, de lo contrario el antecesor hará ataques menos efectivos.

Tecla [E]: Vista
Pulsar la tecla de cabeza hace que el antecesor entre en vista en primera persona:
- La cámara de primera persona sólo se activa si el antepasado está quieto; el sistema regresa automáticamente a la cámara de tercera persona cuando empieza a caminar.
- Si la barra de sincronización del sujeto está completa, al 100%, la vista en primera persona se mejora con la llamada Vista de Águila. Creemos que en esos momentos de perfecta sincronía, el Animus es capaz de emular el don de Altair de la intuición, ese sexto sentido que en el Animus se refleja a través de los colores: rojo=soldados, azul=aliados, blanco=civiles con información, dorado=objetivo a asesinar…

1.3.2.2 Carrera libre: perfil alto

[Space]: Sprint/Carrera libre
Mantener pulsada la tecla de piernas hará que el antecesor corra de forma libre. Además, mantenerla pulsada hace que se adapte a cualquier objeto que encuentre en su camino. Para dirigir al antecesor, solo hay que pulsar las teclas [W], [A], [S] o [D], según la dirección deseada.
Ejemplo: El sujeto está en el suelo, junto a una pared. Si mantiene pulsada la tecla de carrera libre y luego pulsa la tecla de movimiento en dirección a la pared, su antepasado trepará por la pared.
- Si no hay obstáculos en el camino del asesino, al mantener pulsada la tecla de piernas mientras se mueve, el antecesor realizará un sprint.

Tecla Mayús Izq: Agarrar y lanzar
Pulsar la tecla de mano vacía hará que el antecesor agarre a un personaje y le lance lejos. La dirección de lanzamiento depende de la tecla de movimiento que pulse el sujeto.
Pulsar la tecla de mano vacía al correr hará que el antecesor choque contra todo el que se ponga delante, despejando así el camino de civiles.

Botón izquierdo del ratón: Atacar
Pulsar la tecla de mano con arma hará que el antecesor ataque con el arma que está empuñando.

1.3.3 Lucha

Las habilidades de lucha dependerán del rango de asesino del antecesor. Los asesinatos combo forman parte de las habilidades de los asesinos de rango 1, mientras que los contraataques sólo se dominan con la maestría de un asesino de rango 2. Los asesinos eran famosos por sus letales movimientos de defensa, así que tal vez el sujeto prefiera alejarse de las luchas importantes hasta que no domine esos movimientos superiores.

1.3.3.1 Lucha en perfil bajo = Movimientos de ataque

[Space]: Dar un paso
Pulsar la tecla de piernas hace que el antecesor realice un movimiento de paso adelante, en la dirección que el sujeto indica con la tecla de movimiento.

Mayús Izq: Agarrar
Pulsar la tecla de mano vacía hará que el antecesor agarre a un personaje y le lance lejos. La dirección de lanzamiento depende de la tecla de movimiento que pulse el sujeto.

Botón izquierdo del ratón: Atacar
Pulsar el control de la mano con arma hará que el antecesor ataque con el arma que está empuñando. La fuerza del ataque depende del tiempo que el sujeto mantenga pulsado el control.
- Pulsar ligeramente indicará un ataque rápido.
- Pulsar una segunda vez en cuanto el arma haga contacto desatará un ataque combo.
- Mantener pulsado indicará un ataque más fuerte.

1.3.3.2 Lucha en perfil alto = Movimientos de defensa

En el modo lucha, el perfil alto permite realizar acciones defensivas como contraataques y movimientos evasivos. Por defecto, mantener pulsada la tecla de perfil alto hace que el sujeto rechace ataques enemigos.

[Space]: Esquivar
Al pulsar la tecla de piernas en el momento adecuado, el antepasado realiza un movimiento para esquivar el ataque. Si no se hace en el momento apropiado, el antepasado queda expuesto al golpe enemigo.

Mayús Izq: Zafarse
Al pulsar la tecla de mano vacía en el momento adecuado, el antepasado realiza un movimiento para contrarrestar la acción de agarre del enemigo y se zafa de éste. Si no se hace en el momento apropiado, el enemigo agarrará al antepasado.

Botón izquierdo del ratón: Contraataque
Al pulsar el control de mano con arma en el momento adecuado, el antepasado realiza un movimiento de contraataque y golpea al enemigo. Si no se hace en el momento apropiado, el antepasado queda expuesto al golpe enemigo.

1.3.4 Caballo

1.3.4.1 Caballo: Perfil bajo

Space: Pasar inadvertido
Mantener pulsada la tecla de piernas hace que el caballo ande de forma discreta, a paso lento, para pasar inadvertido. De esta forma no se activa la alarma cuando el antepasado entra en el radio de proximidad de los soldados, y así puede pasar a su lado sin levantar sospechas.

Mayús Izq: Desmontar
Pulsar la tecla de mano vacía hace al antepasado desmontar del caballo.

Botón izquierdo del ratón: Rampar/Atacar
Con la espada desenvainada, al pulsar el control de mano con arma, el caballo realiza un movimiento rampante y se encabrita, colocándose sobre sus cuartos traseros.
Cuando el asesino sostiene en su mano su espada, el botón de mano con arma sirve para atacar.

Tecla E: Vista
Pulsar la tecla de cabeza hará que el antecesor entre en la vista en primera persona.
- La cámara de primera persona sólo se activa si el antepasado está quieto; el sistema regresa automáticamente a la cámara de tercera persona cuando empieza a caminar.
- Si la barra de sincronización del sujeto está completa, al 100%, la vista en primera persona se mejora con la llamada Vista de Águila. Este sexto sentido permite al antepasado identificar a los enemigos y a los aliados entre los personajes que encuentra.

1.3.4.2 Caballo: Perfil alto

Space: Galopar
En perfil alto, mantener pulsada la tecla de piernas mientras el caballo avanza hace que éste arranque a galopar.

Mayús Izq: Desmontar
Pulsar la tecla de mano vacía hace al antepasado desmontar del caballo.

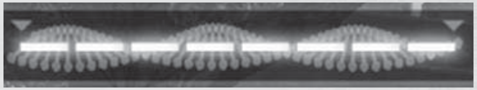
Botón izquierdo del ratón: Atacar
Pulsar el control de mano con arma hace al antepasado atacar en movimiento desde el caballo.

2. INTERFAZ DE PANTALLA (HUD)

El HUD (Heads-Up Display) del Animus proporciona información importante cuando el sujeto está dentro del sistema. Hay varios elementos que deben vigilarse para conocer el estado del sujeto y ver cómo progresa la investigación.

2.1 Barra de sincronización

Al controlar el Animus, las acciones del sujeto deben sincronizarse con las acciones de su antepasado. La barra de sincronización muestra el nivel de sincronía con él.



2.1.2 Ganar y perder sincronización

La sincronización mejora en estos casos: Completando objetivos y pasando inadvertido. Cuando el antepasado no llama la atención, la barra se regenera automáticamente a mayor ritmo que cuando el antepasado está expuesto.
La sincronización disminuye en estos casos: Al matar a un inocente, al caer desde grandes alturas y al ser herido en combate.

2.2 Logotipo de Abstergo

Ver la sección de indicador de estado para obtener más detalles.

2.3 GPS

En la esquina inferior derecha de la pantalla hay un sistema de GPS que ayuda al sujeto a navegar por el escenario, marcando siempre el Norte. También puede indicar la posición de objetivos importantes dentro del bloque de memoria cargado. La mejor forma para tener los objetivos en el GPS es subir a las atalayas y otros puntos altos de observación y hacer un escáner del escenario.
Subir a esos puntos también ayuda al sujeto a mejorar su sincronización con el antepasado, ya que sincroniza su memoria y fija los recuerdos sobre la zona y sobre lo que hizo el antepasado en esos lugares.

Vidic – Con las últimas actualizaciones, el GPS del Animus muestra incluso puntos cercanos donde ocultarse, por si el antepasado del sujeto tiene problemas. Esos lugares le ayudan a pasar inadvertido y a resincronizarse con su antepasado.

2.4 HUD de control

La pantalla contiene información importante: la parte superior derecha muestra las acciones disponibles en todo momento.
Estado y situación del sujeto
Barra de sincronización
HUD de control
Inventario rápido
GPS

2.5 Cámara posterior

Esta cámara de seguimiento de una persecución se activa pulsando la tecla [E] (se indica en pantalla cuando está disponible).

2.6 Secuencias de cine

Durante algunas escenas el Animus puede generar una vista desde un ángulo diferente. Se puede activar pulsando cualquier botón o tecla cuando aparece una marca especial.

2.7 Mapa

Pulsar la tecla [Tab] activa un mapa de la zona. El Animus puede rellenar la información básica de la zona con los datos históricos de que dispone, pero la información detallada debe ser rellenada usando la memoria genética del sujeto. Para ello deberá subir a lo alto de algunos puntos y escanear la vista para sincronizarse con los recuerdos que su antepasado tiene sobre esa área. Así el Animus puede rellenar el mapa con detalles específicos sobre objetivos, detalles que se guardan en el ADN del sujeto. En el mapa se puede colocar un marcador GPS para ayudar al sujeto a llegar a la posición deseada.

3. INTERACCIONES

3.1 Estado e indicadores del antepasado

Cuando se inicia una nueva sesión el antepasado pasa inadvertido entre la población. En este estado, andar junto a un soldado no supone ningún problema, pero iniciar una lucha, dejarse ver en un tejado o matar a alguien cambiará su estado a expuesto (el icono parpadea en rojo).
Cuando está expuesto, los soldados entablan lucha inmediata con el antecesor. Para regresar al estado inadvertido, el antecesor debe romper la línea de visión de los soldados (el icono parpadea en amarillo).
Cuando pasa al estado no visto debe encontrar un punto para ocultarse (montones de paja, casetas en los tejados, bancos donde se sienta la gente, grupos de eruditos que caminan…) y permanecer oculto (el icono parpadea en azul) hasta desaparecer.
Cuando ha desaparecido (el icono vuelve a ser blanco), puede abandonar su escondite, ya que vuelve a pasar inadvertido.

3.2 Nivel de alerta de los soldados

El nivel de alerta de un soldado dependerá de la situación. Aprender a reconocer esos niveles ayudará al antepasado a moverse por el escenario y a salir de situaciones difíciles.

Vidic - ¡Desde luego, debe aprenderlo de inmediato! NO DEBE PERDER DE VISTA el indicador.

El nivel de alerta del soldado está indicado por el color del ojo que aparece dentro del icono. El blanco indica que está tranquilo, el amarillo indica que sospecha y el rojo indica que está informado de la presencia del antepasado.

Tranquilo/ignora
Un soldado que no sospecha del antecesor está tranquilo y no interfiere en sus acciones, siempre que éstas no llamen la atención. Sólo reacciona si el antepasado mata a alguien frente a él o le provoca directamente, o si ve a otro soldado pelear con el antepasado.

Sospecha
Los soldados que sospechan reaccionan a las acciones que no son socialmente aceptables, como la de maltratar a los civiles. Son fáciles de provocar y no tolerarán que el antecesor los empuje. Si un guardia sospecha, tendrá su mano en la espada y a la primera advertencia pasará al estado de Informado.

Informado
Los soldados informados vigilan y buscan al antepasado. Le reconocerán de inmediato si se acerca a ellos o si su comportamiento llama la atención (correr libremente, subir por paredes, empujar a un civil…). Un guardia informado tiene su espada desenvainada.

Vidic - En este momento lo mejor es mezclarse con la gente y no quedar expuesto.

Alerta en la ciudad
Cuando hay alerta en la ciudad todos los soldados están informados de la presencia de un asesino y atacarán al antepasado en cuanto ése se acerque o se deje ver de alguna forma entre los civiles (trepando, andando por la pared o chocanco con civiles). La alerta se activa en la ciudad cuando el antecesor asesina a un objetivo.

4. OBJETIVOS

4.1 Asesinatos

El antepasado del sujeto es un asesino, y su misión es asesinar a unas personas determinadas.

4.2 Atalayas

Las ciudades y el reino tienen atalayas y puntos altos de observación a los que se puede llegar trepando por los edificios donde las águilas vuelan en círculo. Esos puntos se identifican en el mapa y el GPS con un icono de águila.

Vidic – Una actualización reciente del Animus ha añadido un águila sobrevolando los edificios. Bien hecho, Lucy.

Para rellenar los detalles de una zona, el antepasado debe subir a lo alto de esos puntos de observación y pulsar la tecla de cabeza (E) para sincronizarse con el hilo de memoria apropiado. La sincronización con ese recuerdo revelará la posición de la casa de asesinos de la ciudad, las restantes atalayas de ese barrio y otros elementos en un radio cercano: ciudadanos a los que salvar, soldados, puntos donde ocultarse y otros recuerdos que forman parte de la búsqueda en ese mapa.

4.3 Investigaciones

Antes de acceder al recuerdo específico sobre el asesinato, el sujeto debe completar los recuerdos de su búsqueda de información, es decir, realizar ciertas investigaciones. Son recuerdos secundarios en muchos casos, pero forman parte de la vida de su antepasado, y completar el máximo número posible de búsquedas permite al sujeto aclimatarse mejor con su ancestro para minimizar el trauma psicológico del momento del asesinato.

Vidic – Nunca he entendido por qué no podemos ir al recuerdo específico del asesinato, que es lo que nos interesa. Quiero que prepare un informe el lunes con una propuesta sobre cómo reducir el número de recuerdos adicionales necesarios para ese proceso de adaptación.

4.3.1 Hurto

Para robar algo de la bolsa de un ciudadano hay que fijar el blanco sobre el objetivo y seguirle con cuidado sin que se dé cuenta. El hurto puede completarse pulsando la tecla de mano vacía (Mayús Izq) mientras el objetivo sigue caminando. Si la persona se detiene es que sospecha, así que lo mejor será alejarse mientras mira para otro lado hasta que vuelva a estar tranquilo.

Vidic – Por favor, recuerde al sujeto que OBSERVE la cabeza del objetivo. Si está mirando al antecesor, que no intente el hurto.

4.3.2 Fisgoneo

El objetivo de esta acción es espiar a varios personajes para ver lo que hacen y, sobre todo, escuchar a escondidas su conversación. Para fisgonear, el antecesor debe sentarse en un banco, fijar el blanco en los personajes y pulsar la tecla de cabeza (E) para espiarles. Es necesario mirar a los personajes para escuchar lo que dicen.

4.3.3 Interrogatorios

A veces es complicado conseguir información y hay que obligar a hablar a un personaje, sobre todo a los déspotas y oradores que arengan a los ciudadanos. Tras fijar el objetivo sobre ellos, el antepasado podrá seguirle y elegir el mejor momento para golpearle con sus puños hasta sacarle la información que necesite.

4.3.4 Informadores

Los asesinos que encuentra el antepasado en las calles de la ciudad son informadores de Al Mualim, que pueden proporcionarle información sobre el objetivo, como pago a ciertos servicios. Es importante escuchar las instrucciones del informador, ya que si no se realiza correctamente el encargo no entregará la información de que dispone.

Vidic – Lucy, añada esto al documento antes de enviarlo:

- *La vista de águila puede usarse para identificar a las personas que tienen información importante.*
- *Las víctimas potenciales de un hurto siempre llevan una bolsa en su lado izquierdo.*
- *Los déspotas son fáciles de identificar porque están en plazas pregonando sus ideas y alabando a sus corruptos señores.*
- *Las investigaciones sólo pueden llevarse a cabo si el antepasado pasa inadvertido.*

A juzgar por sus notas sobre los rasgos del sujeto 17, necesitará toda la ayuda que podamos proporcionarle.

4.4 Salvar a un ciudadano

Hay dos tipos de ciudadanos a los que salvar: vigilantes y eruditos. Cuando el antepasado salva a un ciudadano, éste se lo agradece y le ayuda a cambio. Para salvar a un hombre o mujer que se ve amenazado por los soldados, es necesario fijar el blanco sobre éstos y acabar con todos. Después hay que hablar con el ciudadano para que demuestre su agradecimiento; él o ella confirmará que les contará a sus amigos y familia esa buena acción.
Vigilante: Si el antepasado salva a la hija o la esposa de un vigilante, la familia le ayuda como muestra de agradecimiento. Así, cuando los soldados persigan al personaje, éste podrá escapar dirigiéndose hacia una calle donde haya vigilantes aliados, que entorpecerán el avance de los soldados y le permitirán esconderse.
Erudito: Dada la naturaleza de su labor, los eruditos tienen acceso a todas las áreas de la ciudad. Ser su amigo garantiza la posibilidad de entrar en determinadas zonas restringidas.

4.5 Templarios

Los templarios son fáciles de identificar, con su uniforme blanco y su cruz roja. Al ver al antepasado suelen atacar de forma inmediata, aunque se rumorea que el antecesor del sujeto mató a todos los templarios de Tierra Santa.

4.6 Estandartes

Los estandartes están por toda la ciudad y por todas las zonas del reino. Son una forma habitual de reclamar derecho sobre unas tierras, pero para los asesinos estas reclamaciones sólo son falsedades. Ellos creían que Tierra Santa pertenecía a todos y a ninguno en particular.

Vidic – Recoger estandartes y ayudar a pobres desvalidos... ¡Creía que el antepasado de Desmond era un asesino, no el buen samaritano! Supongo que ese tipo de acciones permitirán al sujeto sincronizarse con su antepasado, así que habrá que hacerlo pero, sinceramente, señorita Stillman... Empiezo a pensar que inducirle el coma habría sido una mejor opción.

5. ESTRUCTURA DEL JUEGO

Un asesino siempre debe recoger información sobre su objetivo y examinar la zona que le rodea para planear el ataque más efectivo.

Paso 1: Observación desde atalayas. Una de las primeras cosas que el antepasado del sujeto hacía al entrar en un nuevo barrio de una ciudad era subir hasta lo alto del más alto de los edificios o estructuras. Esto le permitía tener una imagen general de la zona.
Paso 2: Investigación. El segundo paso a la hora de preparar un asesinato era reunir cuanta información pudiera encontrar sobre su objetivo. Esas búsquedas se centraban en interrogar a personajes, fisgonear para escuchar a escondidas, hurtar cartas u otros documentos o valerse de otros asesinos informadores.
Paso 3: La casa local de asesinos. Cuando un asesino creía estar preparado, debía presentarse ante el jefe local, el responsable de la casa de asesinos de esa ciudad, para obtener una pluma. Esa pluma debía mojarse en la sangre del objetivo a asesinar y luego ser devuelta al jefe local como prueba de que la misión se había completado.

Vidic - Lucy, ¿no decía que la nueva actualización del Animus permitiría saltar directamente al objetivo de asesinato sin realizar todas las misiones de investigación? Necesitamos que el Animus rellene las lagunas de información, si queremos llegar a la fecha prevista.

6. MENÚS

6.1 Menú principal

Nueva: Inicia una nueva sesión en el Animus.
Continuar: Continúa una sesión existente.

6.2 Dentro del Animus

6.2.1 Menú principal
Empezar/Continuar sesión: Inicia una nueva sesión y carga el primer bloque de memoria. Continuar sesión permite seguir con una sesión ya iniciada y continuar con ese bloque de memoria.
Registro de memoria: Revisa el bloque de memoria a lo largo de una línea cronológica de memoria genética. Al elegir cada bloque de memoria, el sujeto puede acceder a sus objetivos.
Opciones: Ajusta ciertas opciones del Animus, tales como el nivel de sangre mostrado, el sonido, el brillo y el HUD.
Salir del Animus: Cierra la sesión y sale del sistema, dando un respiro al sujeto para que pueda estirar las piernas y descansar un poco.

6.2.2 Menú de pausa
Volver a la sesión: Reactivará la sesión que el sujeto ha detenido.
Opciones: Accede al menú del Animus.
Mapa: Accede al mapa de la región en la que se encuentra el antepasado del sujeto.
Salir de la sesión: Cierra la sesión y permite al sujeto salir del Animus.
Registro de memoria: Revisa la línea cronológica de la memoria genética. Al elegir un bloque de memoria, el sujeto puede acceder a sus objetivos.
Recuerdos adicionales: Revisa el estado de otros elementos (estandartes, templarios, etc.).

De: Dr. Warren Vidic
Para: Mantenimiento
CC: Lucy Stillman
Asunto: Funcionalidad del Animus y nuevo sujeto
Adjuntos:

Hola:

Hemos conseguido recientemente un nuevo sujeto para el Animus. Asegúrense de cambiar todas las contraseñas de nuestros ordenadores. No podemos permitir que entre en nuestra red y lea el correo desde nuestro equipo, ¿verdad?

Además, he recibido la comunicación de que tenemos a un nuevo empleado de seguridad que empieza hoy. Asegúrense de que no olvida grabar nuestras sesiones y cualquier movimiento que haya el sujeto. A menos, claro, que darle a un botón cuando se le indique sea demasiado complicado para él.

Lucy: Dado que tenemos un nuevo sujeto necesito que me envíe su último documento sobre la funcionalidad del Animus.

Vidic

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.
Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.
Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.
Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.
Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.
Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 16:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS
Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

GARANTÍA:

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
I. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
II. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
I. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
II. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
III. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
IV. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
V. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
VI. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.
El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.